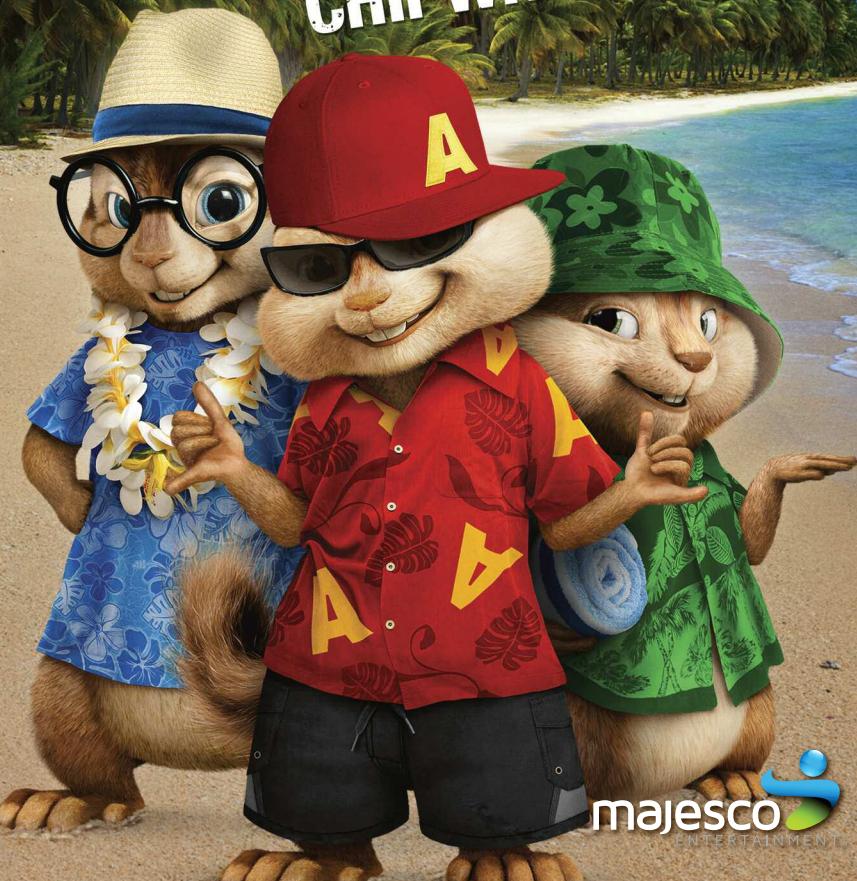




XBOX 360<sup>MD</sup>

KINECT<sup>MD</sup>

# ALVIN AND THE CHIPMUNKS<sup>TM</sup> CHIPWRECKED



© 2011 Twentieth Century Fox Film Corporation and Regency Entertainment (USA), Inc. in the U.S. only.  
© 2011 Twentieth Century Fox Film Corporation and Monarchy Enterprises S.r.l. in all other territories. Alvin and the Chipmunks: Chipwrecked, Alvin and the Chipmunks, the Chipettes and Characters TM & © 2011 Bagdasarian Productions, LLC. All rights reserved. Published by Majesco Entertainment Company. Developed by Behaviour Interactive, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.

majesco  
ENTERTAINMENT



**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, lisez les informations importantes de sécurité et de santé contenues dans le manuel de la console Xbox 360® du capteur KINECT et de tous les autres périphériques concernés. Conservez tous les manuels pour vous y référer ultérieurement. Pour obtenir des guides de remplacement, rendez-vous sur [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ouappelez le support technique Xbox.

Pour plus d'informations de sécurité, consultez l'intérieur de la couverture verso.

## **A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT**

### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### **II. Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

# **Table des matières**

Commandes .....	2
Affichage à l'écran .....	2
Questionnaire .....	3
Menu principal .....	3
Coopération .....	4
Xbox LIVE .....	5
Comment obtenir de l'aide pour Kinect .....	5
Crédits .....	6
Jouer avec Kinect en toute sécurité .....	9



# Commandes

Le capteur Kinect suivra tous tes mouvements! Reproduis fidèlement les pas de danse des Chipmunks, comme si tu te regardais dans un miroir, et marque un max de points pour déverrouiller du contenu et même remporter des trophées.

## Affichage à l'écran

Les divers éléments affichés à l'écran t'aideront à danser tous azimuts en un rien de temps:



## Les Chipmunks

Reproduis en rythme les pas de danse de ton Munk. Sois bien synchro et tu gagneras PLEIN de points!

## Paroles

Chante tes chansons préférées des Chipmunks en suivant les paroles à mesure qu'elles s'affichent en haut de l'écran.

## Cartes chorégraphie

Garde un œil sur les cartes situées en bas de l'écran, elles t'indiquent les prochaines techniques à réaliser. Lorsque tu reproduis les pas de danse des Chipmunks, la carte en cours s'illumine en jaune (pointage moyen), en vert (bon pointage) ou en bleu (Munktastique!). Tu peux désactiver cette fonction dans le menu des options.

## Points et étoiles

Plus tu danses en rythme, plus tu accumules de points et plus tu gagnes d'étoiles. Utilise ces corps célestes virtuels pour déverrouiller des tenues, des couvre-chefs ou des accessoires, et les offrir à tes Chipmunks.

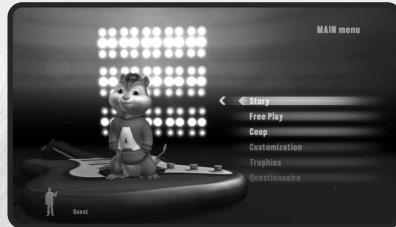
## Jauge de puissance Munk

Exécute des pas de danse sensationnels pour augmenter ton score en remplies ta jauge de puissance Munk.

## Questionnaire

Réponds à quelques questions pour découvrir lequel des six Chipmunks te ressemble le plus : Alvin, Simon, Theodore, Brittany, Jeanette et Eleanor sont tous des personnages jouables!

## Menu principal



Le menu principal propose les options suivantes:

## Story (histoire)

Plonge au cœur de l'aventure dans ce mode foisonnant de niveaux inspirés par le film, entrecoupés de scènes cinématiques de courte durée. (Re)découvre des lieux emblématiques et déverrouille des chansons!

## Free Play (jeu libre)

Choisis n'importe quelle chanson et en avant la musique!

## Co-op (coopération)

Fais équipe avec un ami et dansez pour marquer le plus de points possible dans ce mode coopératif à deux joueurs.

## Customization (personnalisation)

Personnalise ton alter ego virtuel en choisissant parmi quatre catégories (chemises, couvre-chefs, lunettes et bijoux)!

## Trophies (trophées)

Remporte divers types de trophées grâce à tes prestations et expose-les à la vue de tous!

## Questionnaire

Réponds à quelques questions sur ta personnalité pour découvrir quel Chipmunk te correspond le plus.

## Options

Change les paramètres du jeu, synchronise ta caméra Kinect, visionne à nouveau les didacticiels, et bien plus encore.

## Co-Op (coopération)

Fais équipe avec un ami et dansez à tour de rôle sous les traits de votre Chipmunk ou Chipette préféré. Reste bien concentré! Les messages "Player 1 Get Ready" (J1 prépare-toi) et "Player 2 Get Ready" (J2 prépare-toi) t'annoncent quand vient ton tour d'épater la galerie en gesticulant en tandem avec le Munk que tu as choisi!



## Xbox LIVE

Xbox LIVE est le service de jeu et de divertissement en ligne pour Xbox 360<sup>MD</sup>. Raccordez votre console à un service Internet haut débit et inscrivez-vous gratuitement. Vous pouvez obtenir des démos de jeu et accéder à des films en haute définition (vendus séparément). Avec KINECT, vous pouvez contrôler les films HD d'un simple mouvement de la main. Passez à Xbox LIVE Gold pour jouer à des jeux en ligne avec des amis du monde entier, et bien plus encore. Avec Xbox LIVE<sup>MD</sup>, découvrez encore plus de jeux et amusez-vous sans limites. Pour davantage de renseignements, consultez [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion Internet haut débit et vous inscrire pour devenir membre de Xbox LIVE. Pour de plus amples renseignements sur la connexion et pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## Contrôle parental

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et tuteurs de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adultes. Ils décident comment et qui parmi les membres de la famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE, et ils peuvent également définir la durée de jeu. Pour plus de renseignements, consultez [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## Comment obtenir de l'aide pour Kinect

### Apprenez-en davantage sur [Xbox.com](http://Xbox.com)

Pour obtenir plus d'informations sur KINECT (didacticiels, etc.), consultez la page [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

# Crédits

## Behaviour Interact Inc.

### Équipe de production

#### Producteur

Jean-François Pelletier

#### Conceptrice principale

Stephane Brochu

#### Concepteur du jeu

Philippe Poulin

#### Directeur technique -

#### Programmation

Veronique Bruneau

#### Directrice artistique

Sophie Ouellet

#### Programmeur principal,

#### Jeu

Alexandre Gauthier

#### Programmeurs, Jeu

Félix Dagenais Bourgeois

Mihai Draghici

Dominic Lavallée

Jean-François Tremblay

#### Infographiste principal

Gregory Bourne

#### Infographistes, 3D

Danie Amyotte

Audrey Flamand-Lapointe

Christine Mimeault

Frédéric Pageau

Christopher Snow

Christine Turcotte

Catalin Vulcanescu

#### Infographiste, Effets visuels

Laurent Gignac

#### Infographiste, Conception

Christian Mercier

Mathieu Duchesne

#### Animateur technique

Mathieu Berubé

#### Animateur et chorégraphe

Percy Pinto

#### Animateurs

Steve Allard

Daniel Desbiens

Éric Rouer

Nino Thephavong

## Concepteurs, Interface graphique

Filip Marcus Aleksandrow  
Christine Marsh

## Directeur audio technique

Jean-Frédéric Vachon

## Concepteurs, Son

Ian Chuprun  
Frédéric Poirier

## Testeuse principale, AQ

Catherine Leclercs

## Gestion

### Producteur exécutif/

#### Président

Rémi Racine

#### Directeur du studio

Yves Lachance

#### Directeur des technologies

Martin Walker

#### Producteur exécutif

Wayne Meazza

#### V.-p. senior, Développement

#### commercial

Jamie Leece

#### Directeur créatif

Dominick Meissner

## Membres principaux de l'équipe d'assistance

### Directrice senior, Services de développement

Liza Wood

#### Directeur administratif

Jean-Martin Masse

#### Directeur financier

Serge Marcotte

#### Remerciements spéciaux, Behaviour

Stéphane Magnan

Martin Saindon

Michael Schwenk

David Sisson

Justin Gauthier

Shelley Power

Phillip Shatilla

Amis et familles

## Majesco Entertainment

### Directeur technique

Kevin Ray

### Producteur exécutif

Matt Marsala

### Production

Taiki Homma

### Directeur créatif

Joseph Sutton

### Directeur, Développement commercial

Adam Sutton

### V.-p. principal et Responsable, Commercialisation

Christina Glorioso

### V.-p., Commercialisation

Liz Buckley

### Responsable senior, Produit

Tony Chien

### Directeur, Recherches

Richard Barrett

### Responsable assistant, Produit

Pete Rosky

### Coordinateur, Commercialisation

Manny Hernandez

### Directrice, Services créatifs

Leslie Mills DeMarco

### V.-p. senior, Publication

Jo Jo Faham

### V.-p. senior, Affaires internes et juridiques

Adam Sultan

### Auxiliaire juridique/ Administration contrat

Anna Salmas

### Directeur, Technologie

Paul Campagna

### Responsable, Service informatique

Kevin Tsakonas

### Responsable, AQ

Eric Jezercak

## Chef de projet

Joe Ronquillo

## Soutien de production supplémentaire

Russell Mock

Steven Travers

## Remerciements spéciaux

Jesse Sutton

Gabrielle Cahill

Anna Chapman

## Fox Consumer Products

### Vice-président exécutif

Robert Marick

### Vice-président senior, Nouveaux médias

Gary Rosenfeld

### Vice-présidente senior, Gestion de la marque

Pam Kunick-Cohen

### Vice-président, Production

Andre Emerson

### Vice-président, Affaires internes et juridiques

Richard Borsini

### Doublages

Ross Bagdasarian

Janice Karman

Vanessa Bagdasarian

## Directrice, Commercialisation

Jennifer Daniels

### Producteur assistant

Andrew Krensky

### Coordinateur de production

Ben Lioe

### Producteur, Nouveaux médias

Sean Nagasawa

### Remerciements spéciaux

Jeffrey Godick

Christina Garberson

Amy Driscoll

Jonathan Linn

Ryan Boyle

Janie Freedman

Wendell Riggins

Hope Albertson

Robin Geisen

Bagdasarian Productions

### Techniciens AQ, Localisation

David Lopez Aragon - Contrôle AQ

Gaëlle D'Addario - Testeuse principale

## Babel Media

### Tests externes

#### Responsables du projet

Isabelle Coulombe

Paul Mewis

#### AQ fonctionnelle

Michael Morneau - Technicien senior AQ

Frederic Gill - Technicien principal/AQ

Lindsey Lachance

Larry Greene

Kenny Fung

Thomas Mazzarelli

Antoni Laveault

Jason Condeimi

Sarah Craig

#### Conformité

Brian Lolly

Sylvio Forget

Louis Russo

Linda Komsic

# Chansons Crédits

## All Day and All of the Night

Composé par Roy Davies. Édité par Jayboy Music Corp. (BMI) et Administré par Sony/ATV Songs LLC (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## All Star

Composé par Greg Camp. Édité par Warner-Tamerlane Music Publishing et Squash Mouth Music (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Beat It

Composé par Michael Jackson. Édité par Mijac Music (BMI). Administré par Warner-Tamerlane Music Publishing. Interprété par Alvin et les Chipmunks.

## Bring It On

Composé par Al Di Dea Theodore, Julian Davis et Jason Gleed. Édité par Fox Film Music Corp. (BMI), New Enterprises Music, Inc. (BMI) et Canvus One Music (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Twentieth Century Fox Film Corporation et New Regency Productions, Inc.

## California Dreamin'

Composé par Michelle Gilmour, John Phillips. Édité par Universal Music Corp. (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## The Chipmunk Song

Composé par Ross Bagdasarian. Édité par Bagdasarian Productions (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Twentieth Century Fox Film Corporation et New Regency Productions, Inc.

## Crocodile Rock

Composé par John et Bernie Taupin. Édité par Universal - Songs of PolyGram Int'l Inc. ou nom de Universal/Dick James Music (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Hit Me With Your Best Shot

Composé par Ed Schwartz. Édité par Sony/ATV Music Publishing (Canada (SOCAN)). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## I Fought The Law

Composé par Sonny Curits. Édité par Sony/ATV Acuff Rose Music (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## It's Tricky

Composé par Darryl McDaniels, Jason Mizell, Joe Simmons et Rick Rubin. Édité par ProTools Inc. Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Just Like Heaven

Composé par Simon Gallup, Robert Smith, Paul Thompson, Laurence Tolhurst et Boris Williams. Édité par Universal Music - M&G Songs ou nom de Fiction Songs Ltd (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Karma Chameleon

Composé par Michael Craig, Roy Hay, Jon Moss, George O'Dowd et Phil Pickett. Édité par EMI Virgin Songs, Inc. (BMI), EMI Virgin Music, Inc. (ASCAP) et Universal Music - M&G Songs au nom d'Imagem Ent. Ltd. (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Kids In America

Composé par Ricky Wilde et Mary Wilde. Édité par Finchley Music Corp (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## La Bamba

Composé par Thomas Cochran. Édité par Universal Music -M&G Songs en son nom, et Sky Is Falling Entertainment (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Life Is A Highway

Composé par Thomas Cochran. Édité par Universal Music -M&G Songs en son nom, et Sky Is Falling Entertainment (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Love Slave

Composé par Kate Pearson, Fred Schneider, Keith Shidland et Cynthia Wilson. Édité par EMI April Music, Inc. (ASCAP) et EMI Blackwood Music, Inc. (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Oh Pretty Woman

Composé par Kenny Robinson et Bill Does. Édité par BMG Chrysalis, Barbara Olson Music Company (BMI) et Sony/ATV Acuff Rose Music (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Only Wanna Be With You

Composé par Mark Bryan, Dean Felber, Jim Sonefeld et Darius Rucker. Édité par EMI April Music, Inc. (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Play That Funky Music

Composé par Robert Russell. Édité par Sony Music une division de Sweet City Music Inc. (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Twentieth Century Fox Film Corporation et New Regency Productions.

## Shake Your Groove Thing

Composé par Dino Fekaris et Frederick Perren. Édité par Universal - PolyGram Int'l Publishing Inc. en son nom, et Perren-Vibes Music, Inc. (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Stayin' Alive

Composé par Barry Gibb, Maurice Gibb et Robin Gibb. Édité par Universal - PolyGram, Carron ou nom de Universal Music Publishing Int. M&G Ltd (BMI) et Crompton Songs administré par Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Surfin' Safari

Composé par Brian Wilson et Mike Love. Édité par Bug Music Inc. (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Turn The Beat Around (Love To Hear Percussion)

Composé par Peter Jackson Jr. et Gerald Jackson. Édité par UniChappell Music Inc. (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Video Killed The Radio Star

Composé par Geoffrey Downes, Trevor Horn et Bruce Woolley. Édité par Universal - PolyGram Int'l Publishing, Inc. au nom de Universal-Island Music Ltd (ASCAP) et Carron (Caribert Music, Inc. (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Walkin' On The Sun

Composé par Steven Harwell, Gregory Camp, Paul Delisle et Kevin Jannello. Édité par Warner-Tamerlane Publishing Corp et Squash Mouth Music (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## We're The Chipmunks (Deetown Ramblin')

Composé par J. Karman et C. Caswell. Édité par Karman Ross Music (BMI) et Universal Music (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Witch It

Composé par Gerald Casale et Mark Mothersbaugh. Édité par EMI Virgin Music, Inc. (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## Witch Doctor

Composé par Ross Bagdasarian. Édité par Ross Bagdasarian, Adam Edmonson et Carol Bagdasarian (ASCAP) et Monarch Music Company (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Twentieth Century Fox Film Corporation et de New Regency Productions, Inc.

## You Really Got Me

Composé par Roy Davies. Édité par Jayboy Music Corp. (BMI) et administré par Sony/ATV Songs LLC (BMI). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Bagdasarian Productions.

## You Spin Me Round (Like A Record)

Composé par Peter Gould, Stephen Coy, Michael Percy et Timothy Lever. Édité par Warner/Chappell Music Ltd et Burning Music Ltd. Administré par WB Music Corp. (ASCAP) et RoyNet Music au nom de Westbury Music (ASCAP). Interprété par Alvin et les Chipmunks. Reproduit avec l'aimable autorisation de Twentieth Century Fox Film Corporation et de New Regency Productions, Inc.

## Intergal

FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd, 1994-2011. Copyright © 1994-2011 Luia.org, PUC-Rio.

## ▲ Le jeu en toute sécurité avec KINECT

**Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous pour bouger librement lorsque vous jouez.** En jouant avec KINECT, vous pouvez être amené à effectuer des mouvements très variés. Assurez-vous que vous ne risquez pas de heurter d'autres joueurs, ou personnes ou animaux de compagnie présents, ni de vous cogner à des meubles ou tout autre objet. Si vous vous tenez debout ou vous déplacez durant le jeu, vous devez disposer d'un bon appui.

**Avant de jouer :** Regardez dans toutes les directions (à droite, à gauche, devant, derrière, en bas et en haut) pour vous assurer de l'absence de tout objet que vous risqueriez de heurter ou sur lequel vous risqueriez de trébucher. Vérifiez que votre zone de jeu est suffisamment éloignée de toute fenêtre, tout mur, escalier, etc. Assurez-vous également qu'il n'y a rien sur lequel vous risqueriez de trébucher : jouets, meubles, tapis glissants, enfants, animaux de compagnie, etc. Si nécessaire, écartez les objets ou éloignez les personnes de la zone de jeu. N'oubliez pas de regarder au-dessus de vous pour vérifier qu'aucun luminaire, ventilateur ni aucune autre suspension ne risque de vous gêner.

**Durant le jeu :** Tenez-vous suffisamment éloigné du téléviseur afin d'éviter tout contact. Tenez-vous également à bonne distance des autres joueurs, personnes ou animaux de compagnie présents. Cette distance pouvant varier selon les jeux, tenez compte de la manière dont vous jouez pour déterminer la distance nécessaire. Soyez toujours attentifs aux objets et personnes que vous risquez de heurter, car des personnes ou des objets peuvent entrer dans votre zone de jeu pendant que vous jouez. Vous devez donc observer constamment votre environnement.

Assurez-vous que vous disposez toujours d'un bon appui lorsque vous jouez. Jouez sur un sol bien plan offrant suffisamment d'adhérence pour le jeu et veillez à être chaussés de manière adaptée (pas de talons hauts, ni de sandales, etc.) ou pieds nus si nécessaire.

**Avant d'autoriser des enfants à utiliser KINECT :** Déterminez la manière dont chaque enfant peut utiliser KINECT, notamment s'il doit être surveillé durant ces activités. Si vous autorisez des enfants à utiliser KINECT sans surveillance, veillez à leur expliquer toutes les informations et instructions relatives à la sécurité et la santé. Assurez-vous que **les enfants jouent avec KINECT de manière sûre** et savent utiliser correctement le système.

**Pour éviter la fatigue oculaire due à l'éblouissement :** Placez-vous à une distance confortable du moniteur ou du téléviseur et du capteur KINECT. Détournez votre moniteur ou téléviseur et le capteur KINECT des sources de lumière éblouissantes, ou utilisez des rideaux pour contrôler l'intensité de lumière. Choisissez une lumière naturelle douce qui réduit au maximum l'éblouissement et la fatigue oculaire et améliore le contraste et la clarté. Réglez la luminosité et le contraste de l'écran du moniteur ou du téléviseur.

**Ne vous surmenez pas.** Jouer avec KINECT peut impliquer une activité physique intense et variée. Avant d'utiliser KINECT, consultez votre médecin pour connaître votre état de santé et vérifier que vous êtes exempt de toute condition ou affection physique susceptible de constituer une contre-indication à la pratique d'activités physiques particulières (notamment grossesse, affection cardiaque ou respiratoire, problèmes de dos, d'articulations, hypertension ou tout problème relatif à la pratique d'un exercice physique). Consultez votre médecin avant la pratique de toute activité physique régulière ou programme de remise en forme incluant KINECT. Ne jouez pas sous l'influence de drogues ou d'alcool et assurez-vous que vos capacités d'équilibre et de maîtrise physique sont suffisantes pour accomplir tous les mouvements nécessités par le jeu.

**Arrêtez et reposez-vous** si vous sentez vos muscles, vos articulations ou vos yeux se fatiguer ou devenir douloureux. En cas de sensation de fatigue excessive, de nausée, d'essoufflement, d'oppression thoracique, de vertiges, de gêne ou de douleur, ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER et consultez un médecin.

Pour plus d'informations, consultez le Guide des bonnes pratiques de jeu disponible sur [www.xbox.com](http://www.xbox.com).